

# A DIGITÁLIS SZÖVEGTÍPUSOK ÉS AZ ONLINE ALKALMAZÁSOK ELŐNYEI ÉS HÁTRÁNYAI A NYELVTANTANÍTÁSBAN

## Bevezetés

A koronavírus-járvány miatt 2020 márciusától 2021 nyaráig digitális oktatás, illetve hibrid oktatás zajlott a felsőoktatási intézményekben. A jelenléti tanításról a digitálisra való átállás során mind az oktatóknak, mind a hallgatóknak szinte egyik napról a másikra kellett megismerkedniük a különböző online platformokkal, digitális alkalmazásokkal, s az online térbe kényszerülés nem kevés nehézséggel járt. Átstrukturálódott például az oktató és a hallgatók közti kommunikáció, megváltozott a csoportközi interakció, a kommunikáció hatékonyságát pedig a technikai feltételek (a szakadozó internetkapcsolat, az egyenlőtlen kamera- és mikrofonhasználat), s az azokból adódó sajátosságok (az artikuláció elmosódása, a redukálódott metakommunikációs eszközkészlet, a szóátvétel lehetőségeinek elhomályosulása) nagymértékben megnehezítették (Constantinovits–Vladár 2021). A kényszer szülte digitális átállásnak az azonban a pozitív hozadéka lett, hogy a tanítási-tanulási folyamat résztvevői számos, korábban ismeretlen kommunikációs platform és program használatát készségszinten elsajátították. Önmagukban azonban ezek az eszközök még nem garantálják a tanítás hatékonyságát, nagyon sok múlik ugyanis a választott szövegtípuson. A tanulmány az online alkalmazások előnyeinek és hátrányainak a számbavétele után a digitális oktatás pozitívumaira koncentrál, s a nyelvtanításban sikerrel hasznosítható digitális szövegtípusokban rejlő lehetőségeket mutatja be néhány példán keresztül.

---

<sup>1</sup> Szegedi Tudományegyetem BTK Magyar Nyelvészeti Tanszék, schirmanita@gmail.com

## 1. Az online alkalmazások előnyei és hátrányai

A tanítási-tanulási folyamatot eltérően ítélni meg az oktatás két szereplője, a tanár és a diák. Ugyanez a helyzet az online alkalmazásokkal és a hozzájuk kötődő digitális szövegtípusokkal is. Ezért a különféle platformok előnyeinek és hátrányainak a minél teljesebb körű feltérképezéséhez olyanokat kérdeztem meg, akik a pandémia második hullámának idején egyszerre tanárként és diákként is részt vettek a digitális munkarendben. Zoomon tartott szemináriumi foglalkozás keretében az épp gyakorlótanításukat töltő, osztatlan képzésben tanuló, magyar szakos, ötödéves diákjaimat, összesen 43 főt kértem arra, hogy névtelenül, a Mentimeter alkalmazás<sup>2</sup> segítségével szedjék össze az online platformok és alkalmazások előnyeit és hátrányait.

Az előnyök között a gyorsaság, az azonnali visszajelzés és az interaktivitás több válaszban is megjelent, de pozitívumnak tartották azt is, hogy ezek az alkalmazások közelebb állnak a diákokhoz, látványosak, színesítik az órát, újdonságként hatnak, így figyelemfelkeltésre és motivációra is kiválóak. A készíthető feladatok változatosságán túl azt is kiemelték, hogy az online eszközökkel ötletes, dinamikus, innovatív, naprakész feladatok alkothatók. Megemlítették továbbá, hogy az online platformok használata fejleszti a digitális kompetenciát, a kreativitást és a problémaérzékenységet. A válaszokban pozitívként jelent még meg a nyomonkövethetőség, a visszakereshetőség, a könnyű hozzáférés, a rugalmasabb időbeosztás és a kényelem is.

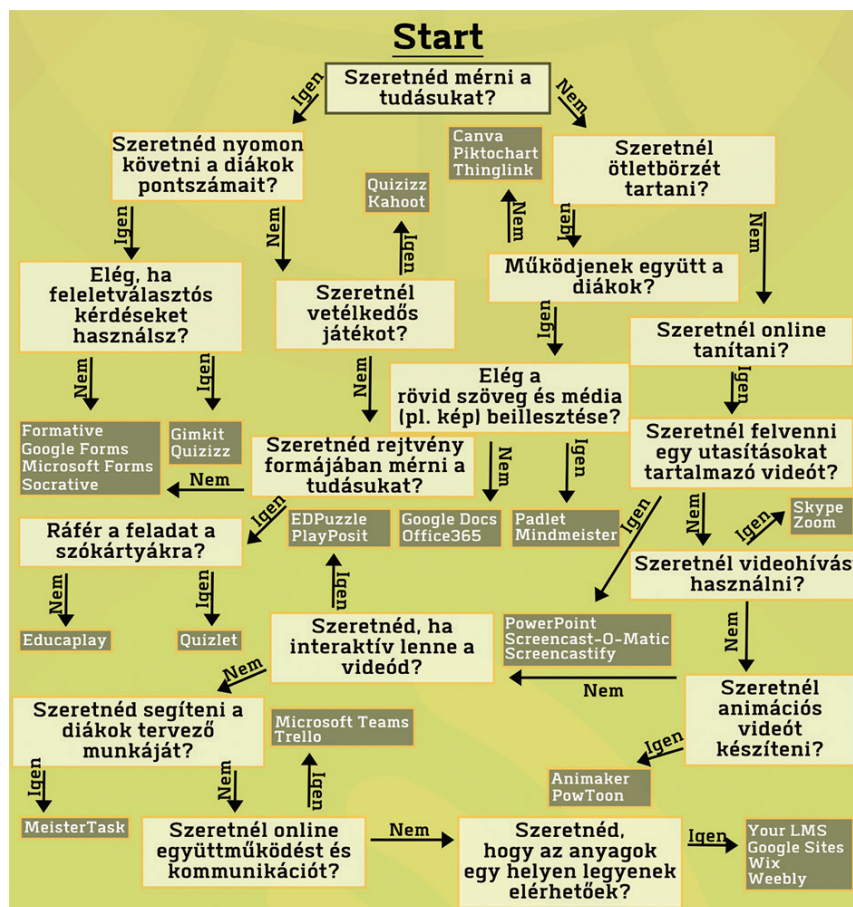
A hátrányok közt viszont sokan a személytelenséget említették, valamint az infrastruktúra szükségességét. Több válaszban is előkerült, hogy az internet minősége befolyásolhatja az alkalmazások működését, s technikai problémák is adódhatnak, így mindenre előre fel kell készülni. A sokféle – olykor nem is magyar nyelvű – platform összehangolása, a kezelésük elsajátítása, illetve bizonyos applikációk fizetős volta is negatívként jelent meg a diákok válaszaiban. Felmerült továbbá a puskázás lehetősége és a számonkérés nehezebb volta is. Kitértek arra is a hallgatók, hogy az online alkalmazásokkal hosszabb idő elkészíteni a feladatokat, s csökkenhet a diákok aktivitása, illetve nehezebb fenntartani a motivációt. Voltak, akik úgy vélték, hogy az online forma el is

---

<sup>2</sup> <https://www.mentimeter.com/> (2021. 05. 30.)

viheti az időt, figyelemelterelő, egy idő után monotonná is válhat, valamint nehezebb általa kommunikálni.

Ezekből a válaszokból is jól látszik, hogy teljesen más tanulási és tanítási stratégiákra van szükség a digitális térben, mint a hagyományos oktatás során. A platformok közti választást nagymértékben befolyásolja, hogy mi a tanár, illetve az óra célja. Az 1. ábrán a Today's Teaching Tools blog infografikájának (W1) magyarítása (W2) látható, s a folyamatábra szemléletesen mutatja, hogy más típusú e-learning-eszközt érdemes használni, ha a diákok tudásának a mérése kerül előtérbe, mást, ha az óra ötletbörze jellege dominál, megint mást, ha a diákok együttműködésre serkentése a cél, és más felület segít, ha videóhívás keretén belül, az interaktivitást is felhasználva a tanári magyarázatot, illetve a klasszikus háromtagú szekvenciát, a tanári kérdés – tanulói válasz – tanári visszajelzés hármását kívánjuk használni az órán.



1. ábra: Az e-learning-eszközök a gyakorlatban (W2)

A fenti folyamatábrán a legismertebb platformok és alkalmazások szerepelnek, például a Skype, a Zoom, a Teams, a Trello, a Google Forms, a Google Docs, a PowerPoint, a Formative, a Padlet, a MindMeister, a MeisterTask, a Kahoot, a Quizlet, az Educaplay, a Quizizz, a Gimkit, a Socrative, a ThingLink, a Piktochart, az Animaker, a PowToon és a Canva. Mindegyik a tanulási folyamat más és más aspektusát segíti, s eltérő kommunikációs módok jellemzők rájuk, valamint abban is különböznek egymástól, hogy valós idejű, azaz szinkrón, vagy késleltetett, azaz aszinkron tanítást tesznek-e lehetővé. Az utóbbi időben a szinkrón oktatás legfőbb eszközeiként a Zoom, a Skype és a Teams terjedt el, míg az aszinkron tanítást-tanulást lehetővé tevő platformok és programok közt a legnépszerűbbek a YouTube, a Redmenta, a Kahoot, a Wordwall és a LearningApps voltak. A tanulmány a továbbiakban az aszinkron oktatási módokkal foglalkozik, ám nem az alkalmazásokra és a platformokra fókuszál, hanem a digitális szövegtípusokra, ugyanis azok sokkal meghatározóbbak, mint a technikai felület.

## **2. A szövegtípus maga az üzenet**

Marshall McLuhan *A médium maga az üzenet* mondásával már 1964-ben rámutatott arra, hogy ugyanazok a szavak másként hatnak a szemtől szembeni kommunikációban, nyomtatott szövegben, illetve digitális eszközön. McLuhan szerint az új közlési eszközök „új nyelvek új és egyedülálló kifejezési lehetőségekkel” (Halász 2011: 16). Elméletében a médiumok az emberi érzékelés kiterjesztései, s a médiumok változásával a kultúra is átalakul (i. m. 13–14). McLuhan a technológiai determinizmust képviselte, azt vallotta, hogy a kommunikációs technika megszabja magát a tapasztalást is.

McLuhan gondolatmenete a nyelvtantanítás síkjára is átvihető: hiszen nem mindegy, hogy például a mondatelemzést a diákok írott, tankönyvi magyarázatból, előre felvett, hangalámondásos prezentációból, netán a helyes megoldást is megmutató, online feladatokból próbálják meg elsajátítani. A nyelvtantanítás kontextusába helyezve McLuhan elméletét azonban az látszik, hogy

nemcsak a médium teszi az üzenetet, hanem a szövegtípus és a szövegfajta is.<sup>3</sup> Ennek megfelelően a klasszikus McLuhani aforizmát a *Szövegtípus maga az üzenet* formára módosítanám. Például ha látunk egy mémet, jelen esetben McLuhan mondásának az átalakítását (2. ábra), a szövegtípus azonnal nyilvánvalóvá teszi számunkra, hogy a kép-szöveg együttes egy humoros véleményt, egy beszédaktust fejez ki (Istók 2018).



2. ábra: Egy McLuhan-mém

A nyelvtanításban tehát nem elsődlegesen a platform, nem a program számít, hanem az alkalmazott szövegtípus. Ám a szövegtípusok is folyamatos átalakuláson mennek keresztül, így érdemes újragondolni a klasszikus meghatározásokat. Balázs János 1985-ben még négy, különböző funkciójú, prototipikus szövegtípust, úgynevezett superstruktúrát különített el: a meggyőzést szolgáló érvelőt, a dolgok tulajdonságait és körülményeit bemutató leíró, a cselekmények és események sorát elmondó elbeszélőt, valamint az állásfoglalást kifejező értékelőt. Ebből a tipizálásból még hiányzik a szórakoztató funkció,

---

<sup>3</sup> A szövegtípus, a szövegfajta és a műfaj nehezen meghatározható terminusok (a problémákról lásd: Kuna–Simon 2017-et). Az egymástól való elkülönítésükben a szövegek külső és belső tényezői, valamint a nyelvi szerkezet és a társas cselekvés viszonya segíthet ugyan, ám valójában az a mérvadó, hogy a nyelvhasználó számára „a megnyilatkozás kategorizálása során milyen tényezők válnak szalienssé” (i. m. 269). Ugyanez a helyzet akkor, amikor a nyelvtanításban a diákok különféle szövegekkel találkoznak. A tanulmányban a terminológiai bizonytalanság ellenére a nyelvtanításban felhasználható digitális szövegekre a szövegtípus megnevezést használom.

pedig az online – és nem csak az online – oktatásnak az egyik kihívása, de éppígy nagy lehetősége is a játékos tanítás, azaz a gamifikáció (Szűts 2020: 86). A szórakoztatva oktatással és a hétköznapi szövegtípusok (pl. reklámok, képregények, dalszövegek, stand-up comedyk, filmsorozatok) felhasználásával ráadásul még a nyelvtant is meg lehet szeretetni a diákokkal (Schirm 2020).

Az online oktatás során – a kommunikációs helyzet sajátosságaiból adódóan – előtérbe kerültek a digitális szövegtípusok (Constantinovits–Istók–Ludányi–Schirm 2021). A digitális szövegtípusoknak számos előnyük van. Többek között az, hogy tanítványaink, a C (= connection 'kapcsolat', illetve content 'tartalom'), illetve D (= digital 'digitális') generáció tagjai idejük nagy részét a digitális térben töltik (Pais 2013), s online cikkekből, blogposztokból, Twitter-bejegyzésekből, Facebook-kommentekből és YouTube-videókból (is) tájékozódnak. Így célszerű ezeket a diákokhoz közelebb, digitális szövegtípusokat is bevonni az oktatásba, s a szabályalapú tanítás helyett a felfedeztetésre, a szórakoztatva oktatásra és az életszerűségekre koncentrálni, s az is segíthet, ha aktuális tematikát választunk (vö. Schirm 2020).

A digitális szövegtérben azonban újra kell értelmeznünk a grice-i maximákat (1975), azaz azt, hogy mennyi az elég, mi az igaz, mi a releváns és mi az érthető.<sup>4</sup> E maximák érvényesülését vagy épp a szándékos megsértését ugyanis a médium, illetve a szövegtípus fogja meghatározni. Zoomos vagy Skype-os szinkrón óra esetén a csatornából és a zajból adódóan a hagyományos osztálytermi kerethez képest redundánsabban kell fogalmazni, többször vissza kell kérdezni. Míg egy előre rögzített és a YouTube-ra feltöltött aszinkron előadást meg lehet állítani, vissza lehet tekerni, vagyis a videós magyarázatnál rövidebb idő alatt több információ mondható el. A tanításhoz felhasznált mémeknél pedig – a szövegtípus jellegénél fogva – elvárás a maximák megsértése, s épp ebből is ered ezeknek az alkotásoknak a humora, ahogy azt az alábbi példa (3. ábra) is mutatja. A szövegtípus tehát meghatározza az üzenet formáját.

---

<sup>4</sup> S bár a grice-i elmélet eredetileg a hétköznapi társalgásokra lett kialakítva, de a maximák megfigyelése más kommunikációs formáknál is sikerrel használható.



3. ábra: Egy mém a grice-i maximákról

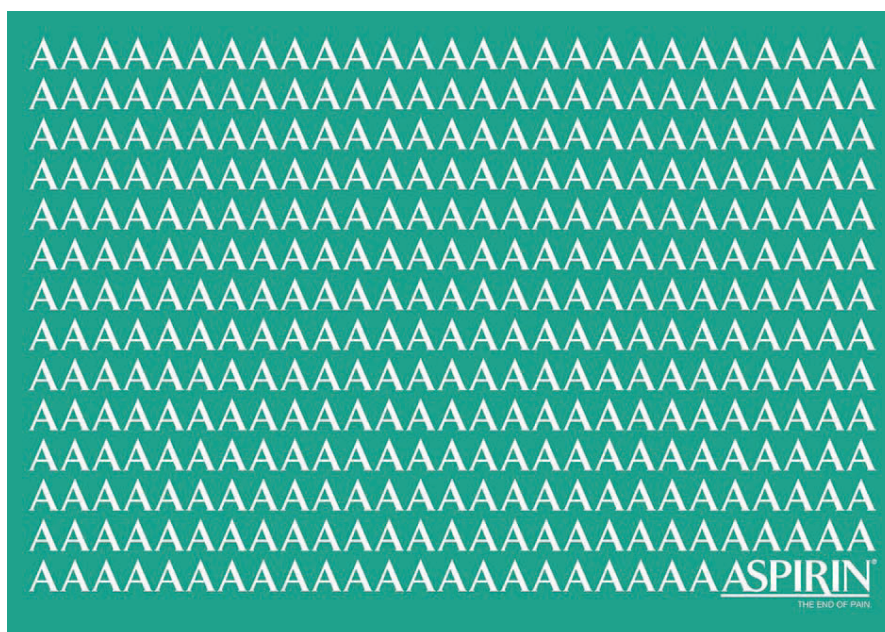
A továbbiakban inherensen digitális vagy az online térben is megjelenő szövegtípusokból hozok példákat a grice-i maximák tanítására. Ez a témakör 11. osztályban tananyag, ám a társalgás szabályainak az ismerete számos nyelvi jelenség megértéséhez jó alapot biztosíthat. A digitális szövegtípusok közül érinteni fogom a digitális feladatlapokat, amelyeket bizonyos platformokon tankockáknak neveznek, az online játékokat, a Facebook-posztokat, a szabadulósobákat, az online is nézhető sorozatokat, valamint az oktatóvideókat. A példák egy kis része a 2020/2021-es tanév tavaszi félévében tartott *A nyelvleírás elméletei az oktatás gyakorlatában* című szeminárium hallgatóitól származik, nagyobb részük pedig saját gyűjtésű, illetve alkotású anyag.

### 3. Digitális szövegtípusok a gyakorlatban

A legtöbb alkalmazásban, például a Redmentában, a LearningAppsben vagy a Socrative-ban lehetőség van digitális feladatlapok készítésére. A feladatso-  
rokban tesztfeladatok, egyszerű párosítások, illetve kifejtős kérdések is hasz-

nálhatók, valamint képes és hangos tartalmak is beszúrhatók. A diákok arról számoltak be, hogy még az olyan egyszerű párosításos feladatok, mint amikor Grice maximáit kell a tömör meghatározásaikkal összekötni, megoldása is élvezetesebb számukra az online térben, mintha papíron történne. Ráadásul azonnal visszajelzést is kapnak arról, hogy jól oldották-e meg a feladatot, s akár többször is próbálkozhatnak. A LearningApps tankockáinál pedig arra is van lehetőség, hogy egy feladat jó megoldása esetén „jutalomként” egy újabb feladat bukkanjon elő. A definíciók és a maximák párosítása után megjelenhet még egy párbeszéd is, amiről a diákoknak el kell dönteniük, hogy mely maximá(ka)t sérti. Például: – *Té ismered Grice maximáit? – Hát, szerintem pont akkor voltam orvosnál, amikor ezt tanultuk. Igen, akkor kaptam azt a borzalmas gyógyszert. Három napig fájt tőle a fejem.*<sup>5</sup>

A digitális feladatlapokba akár reklámok is beszúrhatók, az alábbi két ábrán olyan hirdetések láthatók, amelyek látszólag megsértik Grice maximáit: a 4. ábrán szereplő reklám<sup>6</sup> első ránézésre mintha túl sokat vagy nem relevánsat közölne, az 5. képen lévő<sup>7</sup> pedig mintha túl keveset mondana, valójában azonban a reklám szövegtípusa, a figyelem felkeltése megkívánja ezt a fajta közlésmódot.



4. ábra: Aspirin, *The end of pain* hirdetés

5 Vass Zóra feladata, <https://learningapps.org/display?v=p37vox1pt20> (2021. 05. 30.)

6 Az ábra forrása: <https://hu.pinterest.com/pin/146437425355285770/> (2021. 05. 30.)

7 Az ábra forrása: <https://tinyurl.hu/Gm1v/> (2021. 05. 30.)





5. ábra: *Ez is csak egy bankszámla, de óriásplakát*

A LearningApps, a Wordwall, a Redmenta és a Socrative alkalmazásokban is be lehet szűrni olyan képeket, mémeket és videókat a feladatlapokba, amelyek valamelyik grice-i maximát sértik, s a diákoknak azt kell megadniuk, hogy melyik maxima nem teljesül. A Wordwall platformján a klasszikus párosításos feladatok egyetlen kattintással játékos formára alakíthatók: készíthető például kvíz, anagramma, szerencsekerék, akasztófa, labirintus vagy akár repülőgépes játék is. Labirintusjátékra transzformálva a grice-i maximák sérülésének felismerését gyakoroltató feladatot egy kis úrlényt kell a labirintusban ahhoz a párbeszédhez irányítani, amely az adott maxima sérülését példázza, de nem elég tudni a helyes választ, az ügyességre is szükség van, el kell kerülni ugyanis a labirintusban a játékost követő szellemeket.

Egy másik digitális szövegtípus a Facebook-poszt. A diákok többsége aktív facebookozó, így az ottani posztokat is érdemes nyelvi elemzések anyagaként felhasználni. Rá lehet például arra világítani, hogy már a Facebookon is akkora a zaj és az üzenetdömping, hogy a hagyományos bejegyzések ritkán érnek célra. A 6. képen egy nem megszokott autóhirdetés látható, amely szándékosan nem tartja be sem a mennyiség, sem a relevancia, sem a mód maximáját, ám éppen ettől lesz sikeres. Az őszinte hirdetést annak nem szokványos volta miatt még az Origo hírportál is átvette (W3).

14 hrs · Szeged · vñ

vegyétek már meg anyám autóját, mert úgyis autót akartok venni, neki meg kell a pénz. van egy csomó tudnivaló róla:

2006 opel astra classic ii, 1.6 twinport, 16v

pro:

- első, högy tulajdonos. ráadásul orvos. ráadásul az anyám, aki egy karácsonyi ebéd alatt háromszor cserél abroszt, és kábé két naponta porszívózik, a kicsi állapota is ennek megfelelő.
- magyarországon vásárolt, végig vezetett szervizkönyves, leinformálható, az összes javítás számlájával. átnézetheted akárkivel.
- divatos, jellegtelen metálézüst, szépen beolvad a tesco parkolóban, nem feltűnő, hogy nincs jobbra pénzed.
- van benne sony cd-lejátszó, adok hozzá vagy 100 kiadatlan lemezt, amit valami zenekar a jazzben felejtett. mondjuk mindögyiken ugyanaz van, de mp3-at is visz.
- klímás, és működik is benne a hideg.
- makulátlan beltér. komolyan. ha ismered anyámat, nem kell magyaráznom.
- 1.6 benzin. mondjuk lehet, hogy ez kontra, amennyiben szeretsz kerepelni hatvannégy vármegyés tüntiken.
- jól fogyaszt, viszont jól megy. ugyan csak száraz 103 lóerő, cserébe nem túl nagy, szóval elég jól ugrik.
- 170000 kilométer van benne. tényleg, nem, én sem hinném el.
- üitem benne párszor. dedikálom is, ha kell.

kontra:

- ránézel, és elalszol.
- ezüst.
- csomagtere egy vicc szerintem, de én a mercedeshez vagyok szokva. fűnyíró csak szétszedve fér be, ami elég kínos.
- egyszer apámnak hirtelen kellett fékeznie, és hátulról belement egy oszlop, ez picit látszik a lökhárítón.
- még újkorában megnyomta egy múzeumos land rover az oldalát hátul egy picit, ez azonnal javítva lett, nem látszik. a kínos az, hogy a landy pótkereke horpasztolta meg. a pótkereknek nem lett baja.
- a szélvédő ki lett cserélve, mert kijött az új kollekció, anyám meg követi a divatot. meg repedi is volt.
- váltószoknya kopottas, de ez nem gáz, a harmincöt éves mercedesünknél is az, ja, nem.
- tíz éves, tehát túl fiatal, ráadásul ebből soha nem lesz veterán, mert jellegtelen, mint egy koncz zsuzsa album. mondjuk apám szereti koncz zsuzsát, szóval lehet, hogy neki az autó is tetszik. francba, lehet, hogy ő nem is akarja eladni. na. ezt még megkérdézem.

- előlég minden oké az autón, és kínosan rendszeresen szervizeit, de mivel ezeket három évre tervezték, lehet, hogy nemsokára kiesik a motor, vagy mittudomén. ha kiesik a motor, elmegyek érte a mercivel.

- ellopták a díszlárcsákat. mondjuk ezt a pro-ba kellett volna tennem, mert gecirondák voltak.

a hasznaltauto.hu alapos böngészése után arra jutottunk, hogy egymilliót kérünk érte, mert a többi odaadja a soros. beszámoló 1985 előtti amerikai autót, 1945 előtti kerékpárt, csöves gitárkombót vagy rickenbacker basszusgitárt. üzenet, telefon játszok, sms nem. ha nem akarsz velem beszélni, ami tökéletesen érhető, hívhatod apámat is, ráér, mert rokkantnyugdíjas, ráadásul ugyanúgy hívják, mint engem, csak zoltán nélkül, mert nem akartak sokat gondolkodni a névadáson. az ő száma: 70 772 6524. légyszí ne engedjétek, hogy lealkudja helyettetek. osztani ér.

(rakok majd rendes fotókat is, de ezek legálább őszinték. külön kiemelném a wc papírt a csomagtartóban, a leopárdmintás pléden. a pléd feláras.)

UPDATE: hirtelen megsaporodtak a friend requestek, gondolom mert híresen kedves és jó arc vagyok, de amennyiben csak az autó miatt kerestek, inkább maradjunk a telefonnál, meg az üzenetnél. ha félték, hogy ismeretlenül nem kapom meg, akkor dobjatok email. [pont] [kukac] gmail [pont] com. pizs.

6. ábra: Egy Facebook-poszt: nem szokványos autóhirdetés

A modern szövegtípusok közül az online is nézhető filmsorozatok, például az *Agymenők* részleteit is érdemes bevinni nyelvtanórára. Az *Agymenők* sikerének az egyik titka ugyanis éppen az, hogy főszereplői, akik szakterületükön, a fizikában zsenik, a hétköznapi beszélgetéseikben már meg sem közelítik az ideális társalgásra vonatkozó elvárásokat, akaratlanul is sorra megszegik Grice maximáit (Schirm 2015). A humor forrása a sorozatban nagyon gyakran a grice-i maximák be nem tartásából ered, ahogy azt a sorozat 2. évadának 1. részéből származó alábbi példa is mutatja:

(Kontextus: Sheldon összeveszett a lakótársával, Leonarddal, és ideiglenesen Howardnál húzza meg magát. Este elalvás előtt Sheldon az ágyra panaszodik.)  
 Sheldon: *Még sosem aludtam felfújható matracon. Nem támasztja meg az ember derekát.*

Howard (dühösen): *Esetleg egy köztéri padon jobban aludnál.*

Sheldon: *Hogy hoznánk be ide egy köztéri padot?*

A legösszetettebb és legkreatívabb digitális szövegtípus pedig a szabadulószo-  
szoba. A szabadulószoza lényege, hogy az anyaghoz kapcsolódó kérdéseket ta-  
lányként tálaljuk a hallgatóknak, s ők a jó válaszokkal szabadulhatnak ki, azaz  
teljesíthetik sikeresen a küldetést. Kedvelt szabadulószoza-készítő alkalmazás  
a Genially, amelyben számos sablon segíti a látványos és interaktív feladatsor  
összeállítását. Lessünk is be a Geniallyval létrehozott *Misztikus Küldetés – Grice  
maximái* (W4) szabadulószobába! A főoldalon lévő leírás egy kerettörténetbe  
ágyazott, a diákoknak szóló instrukció. A rejtély megoldásához többféle karak-  
ter bőrébe bújhatnak a tanulók, ám bárkit választanak, s a térképen bárhonnán  
indulnak, ugyanazokhoz a feladványokhoz jutnak. A grice-i maximákra vonat-  
kozó kérdések közt pedig mémek, viccek, híres mondások találhatók (lásd pl.  
7. ábra).



7. ábra: Egy feladat a *Misztikus Küldetés* szabadulószobából

Ám a szabadulószobában nem maguk a feladványok adják az igazi felhasználói  
élményt, hanem a mögéjük rakott kerettörténet, a válaszokra adott visszajelzé-  
sek módja, valamint a feladatok közti navigálás. A grice-i maximákra vonat-  
kozó kérdések közt a nyomozóknak az utcán meg kell találniuk a továbbhaladási  
irányt, egy nyilvános telefonon felvillanó számsort kell azonosítaniuk, egy szé-  
fet kell kinyitniuk, valamint egy mobilszámot kell megfejteniük. A részkülde-  
tések sikeres teljesítésekor egy-egy számhoz juthatnak hozzá a diákok, amelyek-  
ből összeáll a rejtély megoldásához szükséges kód. A szabadulószobánál tehát

a krimi, a klasszikus nyelvtankönyvi feladatok és a hétköznapi szövegtípusok keverednek. Épp attól tud izgalmassá és a diákok számára élvezetessé válni ez a fajta számonkérési mód, hogy eltér a megszokottól: aktívan épít a diákok közreműködésére, kíváncsiságára, s a tanulók a digitális nyomozás során egyszerre szórakoznak és ellenőrzik is a saját ismereteiket.

A nyelvtantanítást segítő digitális szövegtípusokhoz tartoznak az oktatóvideók is. Ezek lehetnek hangalámondásos prezentációk, vlogszerű magyarázatok, konferencia-előadások kamerával rögzített anyagai vagy a tanítandó témához kapcsolódó, tudománynépszerűsítő előadások, például TED-talkok. A különböző portálokon (pl. a YouTube-on vagy a Facebookon) engedélyezni lehet a videókhoz a hozzászólásokat, s így a komment szekcióban a diákok megjegyzéseket fűzhetnek a látottakhoz, illetve kérdéseket tehetnek fel. A videó leírásában pedig az anyaghoz kapcsolódó járulékos információk is helyet kaphatnak. A YouTube-on a grice-i maximákkal foglalkozik például a *Szabályos társalgás* című videó. De az oktatási célú nyelvészeti anyagokon kívül a videómegosztó portálokon lévő vlogok is kiválóan használhatók korpuszként a társalgás szabályszerűségeinek a megfigyeltetésére.

## Összegzés

A koronavírus-járvány következtében hirtelen végbement digitális fordulat az online platformok és programok gazdag arzenálját vontta be az oktatásba. Az új eszközök mellett azonban legalább annyira fontosak a különféle szövegtípusok, mint maga a technika. Az online térben megjelenő szövegtípusokra sajátos szabályok vonatkoznak, így kijelenthető, hogy lényegében a szövegtípus maga az üzenet.

A digitális szövegtípusok nyelvtantanításba való bevonása számos haszonnal kecsegtet: ha a diákokat sokféle digitális szövegtípussal ismertetjük meg, akkor nem csupán élvezetesebb lesz számukra a tanulás, és remélhetőleg megkedvelik a nyelvtant, hanem észreveszik azt is, hogy az egyes digitális szövegtípusokra más és más szabályok érvényesek, s a szövegtípus és az üzenet közti kapcsolatot ők maguk is sikeresen ki tudják majd használni a hétköznapi kommunikációjuk során.

A szabályok megismerésében, a nyelvtan megkedveltetésében és a digitális szövegtípusok oktatásba való bevonásában pedig a *Nyelvészet mindenkinek* YouTube-csatorna (W5) is segíthet, ahol rövid, tudományos-ismeretterjesztő és az oktatást segítő videók találhatóak, többek közt a grice-i maximákról is.

## Felhasznált szakirodalom

- Balázs János 1985. *A szöveg*. Gondolat. Budapest.
- Constantinovits Milán – Istók Béla – Ludányi Zsófia – Schirm Anita 2021. *Digitális tartalmak az anyanyelvi nevelésben*. Megjelenés alatt.
- Constantinovits Milán – Vladár Zsuzsa 2021. Covido, ergo Zoom. Kommunikációs kihívások a valós idejű online oktatásban. *Korunk*. 3. évf. 2. sz. 31–37.
- Grice, Herbert Paul 1975. Logic and conversation. In: Cole, Peter – Morgan, Jerry L. (eds.): *Syntax and Semantics 3*. Speech Acts. Academic Press. New York. 41–58.
- Halász László 2011. McLuhan az üzenet. Pszichológiai vázlat. *Replika*. 76. 11–24.
- Istók Béla 2018. Humoros vagy sértő? Az internetes mémek elmélete és gyakorlata. *Századvég*. 87. 127–153.
- Kuna Ágnes – Simon Gábor 2017. Műfaj, szövegtípus, szövegfajta. Nézőpontok, kategóriák, modellek a szövegnyelvészeti kutatásban. (Bevezetés). *Magyar Nyelv*. 113. évf. 3. sz. 257–275.
- McLuhan, Marshall 1964. *Understanding media: The extensions of man*. Signet Books. New York.
- Pais Ella Regina 2013. Alapvetések a Z generáció tudomány-kommunikációjához. Pécs. TÁMOP-4.2.3-12/1/KONV-2012-0016. *Tudománykommunikáció a Z generációnak*. 1–19.  
<http://www.zgeneracio.hu/getDocument/1391> (2021. 05. 30.)
- Schirm Anita 2015. Mitől menők az Agymenők? *Nyelv és Tudomány*. 2015. május 7. <https://m.nyest.hu/hirek/mitol-menok-az-agymenok> (2021. 05. 30.)

- Schirm Anita 2020. Új szövegtípusok a nyelvtantanításban – avagy hogyan szeretessük meg a nyelvtant a diákokkal? In: Istók Béla – Lőrincz Gábor – Lőrincz Julianna – Simon Szabolcs (szerk.): *Tankönyvkutatás – fordított tankönyvek – kétnyelvűség*. Selye János Egyetem Tanárképző Kara. Komárom. 233–256.
- Szűts Zoltán 2020. *A digitális pedagógia egységes elméleti kerete és alkalmazása a tanítás és tanulás folyamatában*. Doktori disszertáció. Kézirat. Eszterházy Károly Egyetem. Eger. <http://disszertacio.uni-eszterhazy.hu/82/1/Sz%C5%B1ts%20Zolt%C3%A1n%20Disszert%C3%A1ci%C3%B3.pdf> (2021. 05. 30.)
- W1 = Determinatietabel. <https://www.todaysteachingtools.com/determinatietabel.html> (2021. 05. 30.)
- W2 = Távoktatás tanári szemmel. <https://mdoe.hu/digitalis-oktatas/tavoktatas-tanari-szemmel/> (2021. 05. 30.)
- W3 = Vegyétek már meg anyám autóját, mert úgyis autót akartok venni, neki meg kell a pénz. <https://www.origo.hu/auto/20160531-opel-hirdetes-facebook.html> (2021. 05. 30.)
- W4 = Misztikus Küldetés – Grice maximái. Készítette: Madarász Dóra. <https://view.genial.ly/5f8ebd35ed31710d0d03850c/game-breakout-grice-maximai> (2021. 05. 30.)
- W5 = Nyelvészet mindenkinek. <https://www.youtube.com/c/Nyelveszetmindenkinek> (2021. 05. 30.)

## Abstract

### **Digital text types and the advantages and disadvantages of online applications in language teaching**

During the transition from face-to-face to digital teaching, both educators and students had to become familiar with the various online platforms almost overnight, and there were many difficulties in getting online. The positive result of the unavoidable digital switchover has been that the participants of the

teaching/learning process have mastered the use of a number of previously unknown communication platforms and programs at a skillful level. However, these tools alone do not guarantee efficiency. The present study argues that in language teaching it is not primarily the platform and/or program used that matters, but the text type, so the classic saying by McLuhan (“The medium is the message”) should be modified to “The text type is the message” in digital language teaching. After taking stock of the advantages and disadvantages of online applications, the study focuses on the positive sides of digital education and discusses the potentials of digital text types that can be successfully used in language teaching (such as digital survey tasks, escape rooms, Facebook posts and instructional videos) through good practices, focusing on teaching Gricean maxims.